

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS**  
**ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1**  
**ING. OTTO ESCOBAR**  
**TUTOR ACADÉMICO SECCIÓN A: JORGE GUTIÉRREZ**  
**TUTOR ACADÉMICO SECCIÓN B: WILLIAM VALLADARES**



### *Hoja de Calificación Proyecto 2*

Fecha Calificación: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_ Carnet: \_\_\_\_\_

No.	Requerimiento Mínimo	Cumple Completamente	No Cumple
1	Se presenta el proyecto dentro del entorno DOSBox.		
2	Se entrega manual técnico y manual de usuario.		
3	Los movimientos de la pelota y de la barra son funcionales.		
4	La pelota puede destruir bloques y cambiar de dirección al rebotar.		
5	Se puede jugar en al menos un nivel.		
6	Se puede pausar el juego y salirse del mismo.		

Descripción de Ponderación	Valor	Observación	Punteo
<b>1. Registrar</b>	<b>4</b>		
1.1 Registrar nuevo usuario	1		
1.2 Error usuario ya registrado	1		
1.3 Ingreso de contraseña	1		
1.4 Error contraseña incorrecta (con formato numérico)	1		
<b>2. Ingresar</b>	<b>6</b>		
2.1 Iniciar sesión de usuario	1		
2.2 Error usuario no registrado	1		
2.3 Ingreso de contraseña	1		
2.4 Error contraseña incorrecta (con formato numérico)	1		
2.5 Iniciar sesión administrador	1		
2.6 Desplegar menú de reportes	1		

<b>3. Pantalla de Juego</b>	<b>10</b>		
3.1 Tiempo transcurrido	3		
3.2 Nivel actual	2		
3.3 Puntos obtenidos	2		
3.4 Nombre de usuario	2		
3.5 Margen interno	1		
<b>4. Jugabilidad (I)</b>	<b>35</b>		
4.1 Movimiento de la barra	4		
4.1.1 Izquierda (flecha ←)	2		
4.1.2 Derecha (flecha →)	2		
4.2 Movimiento libre de pelota	6		
4.3 Cambio de dirección y rebote de la pelota	8		
4.4 Destrucción de bloques	8		
4.5 Pausa y reanudación de juego	4		
4.6 Perder si cae la pelota	3		
4.7 Ganar juego	2		
<b>5. Jugabilidad (II)</b>	<b>22</b>		
5.1 Nivel 1	4		
5.1.1 Bloques nivel 1	2		
5.1.2 Pasar a nivel 2	2		
5.2 Nivel 2	8		
5.2.1 Bloques nivel 2	2		
5.2.2 Velocidad nivel 2	2		
5.2.3 Aparecimiento de segunda pelota (1/2)	2		
5.2.4 Pasar a nivel 3	2		
5.3 Nivel 3	10		
5.3.1 Bloques nivel 3	2		
5.3.2 Velocidad nivel 3	2		
5.3.3 Aparecimiento de segunda pelota (1/3)	3		
5.3.4 Aparecimiento de tercer pelota (2/3)	3		
<b>6. Reportes</b>	<b>18</b>		
6.1 Mostrar top 10 puntos	4		
6.2 Mostrar top 10 tiempos	4		
6.3 Archivo top 10 puntos	5		
6.4 Archivo top 10 tiempos	5		

<b>7. Manuales</b>	<b>2</b>		
7.1 Manual Técnico	1		
7.2 Manual de Usuario	1		
<b>8. Pregunta</b>	<b>3</b>		
<b><i>TOTAL</i></b>	<b><i>100</i></b>		

**NOTA:** Para tener derecho a calificación se deben cumplir con TODOS los requerimientos mínimos anteriormente descritos.

Estoy conforme con la nota obtenida

---

Firma del Alumno

---

Firma del Auxiliar